

初等体育におけるフラッグフットボール指導

— 本学教育学部におけるフラッグフットボール授業の事例研究Ⅱ —

Teaching flag football to college students majoring in education

— The 2nd case study of Flag Football class in Kwansei Gakuin University —

藤 木 大 三 *

Abstract

To extend fundamental knowledge of football as much as football related activities, called "Recreational Football," including touch and flag football, the purpose of this study was to introduce the newly developed 5 man flag football and its fundamental practice skills, mainly targeted to the elementary school aged children, to the freshman education major students and their physical education classes at Kwansei Gakuin University.

As what the results of 2011 research has suggested, outcomes of the maximum of 5 classes taught to students with no previous flag football playing experiences were relatively positive and favorable. However, to extend their basic knowledge of the sport, necessity of a participant's own personal football playing experience has strongly recommended to teach children in actual elementary school class settings.

キーワード：大学体育授業、タッチフットボール、フラッグフットボール

〔1〕はじめに

全世界のアメリカンフットボール競技の頂点に君臨する米国のプロリーグ、NFL（National Football League）は、1998年より米国外でのフットボールの「グラスルーツアクティビティー」の一環として、ヘルメットやショルダーパッド等の防具を一切使用せず、またボールキャリアを止める方法をタックルではなく、相手攻撃選手の腰に付けられた複数の布（フラッグ）を掴んで取ることによって止める「フラッグフットボール」の普及に着手した。母体スポーツであるアメリカンフットボールから、タックルやブロッキングといったコンタクト部分を排除し、安全性を全面に出しつつ、その戦略面や技術面、スピードといった部分を維持しているという点では、フラッグフットボールは明快であり、ボールキャリアを止めたか否かについての判断もしやすい。

こうした、所謂リクリエショナルフットボール

（Recreational Football）と呼ばれるニュートレンドフットボール最大のデメリットは、競技そのものの知名度の低さであり、その最大の原因は、図らずもアメリカンフットボールそのものの認知度の低さに起因していたと言っても過言ではない。

例えば、2007年夏、我が国において米国、メキシコ、フランス、スウェーデン、ドイツ、日本の6ヶ国が参加しての「第3回ワールドカップ」が開催されたが、地上波でのTV放映は殆ど皆無であり、その開催すら知らない国民も多く、我が国でのアメリカンフットボール認知度は、未だマイナースポーツの域に留まっていることを浮き彫りにする結果となった。ちなみに、アメリカンフットボールは、現在世界64カ国で実施されており、第5回ワールドカップは2015年スウェーデンのストックホルムで開催されるが、その認知は、相変わらず低いと言わざるを得ない¹⁾。また高等学校レベルでのアメリカンフットボール競技人口は、関東関西連盟所属チーム併せて112校であるが²⁾、例えば兵庫県下の高校ア

* Taizo FUJIKI 教育学部教授

1) 国際アメリカンフットボール連盟 (IAFF) HP http://ifaf.org/countries/federation_list

2) 関東高校アメリカンフットボール連盟 2010年度加盟校一覧 <http://www.ne.jp/asahi/high/football/school.html>、
関西高校アメリカンフットボール連盟 HP <http://www.kansaikoukou-football.com/> より

アメリカンフットボールチーム数は、2001年から2013年までのチーム数は3チームの増加、全体で10チームという状況であり、チームによっては選手確保が思うようにならず、毎年のように大会出場を辞退するチームも見受けられる。また、高等学校よりさらに下層部を支える中学校レベルでは、日本アメリカンフットボール協会に登録しているチームは、クラブチームも併せて全国で24チームという現状である³⁾。つまり、アメリカンフットボール競技は、競技者の年齢低下に反比例して選手が少ない、逆ピラミッド型の競技人口構造となっている。

一方で、2011年度（平成23年度）より、小学校課程の体育授業において、フラグフットボール競技が新たなボールゲームの一環として加えられ、以後現場の様々な努力により、現在では全国で約10万人以上の児童がフラグフットボールを体験するまでになった。これは、社会人から中学まで併せても2万人にも及ばないアメリカンフットボール競技者人口⁴⁾を大幅に上回り、アメリカンフットボールやタッチフットボール等の類似競技への認知を高めた、という点では、その貢献度は十分評価出来る。

しかしながら、こうしたひいては母体スポーツであるアメリカンフットボールの普及発展も視野に入れつつ、その醍醐味を手近に体験出来るフラグフットボールをより普及させて行くためには、何よりも競技実体験のある指導者育成が不可欠である。

こうした観点に立てば、いわゆる「教師の卵」とも言うべき教職課程に学ぶ学生たちは、少なくとも複数回以上の実技授業体験は必須条件、と言えるだろう。

しかし、現在こうしたリкреーションフットボールを、特に大学の体育授業レベルで単一種目として取り上げている例は、筑波大学、東京医科歯科大学、奈良女子大学、兵庫教育大学等数校に留まっているものと思われ、その授業内容や課題についての報告は、筑波大学の例を除いて殆ど見受けられない。

そこで本稿では、まずリкреーションフットボール、特にフラグフットボールの教育的意義について触れ、授業の一例として本学教育学部における授業の内容を、2010年本学部教育論究掲載の前稿

に引き続き紹介し、併せて授業運営上の留意点や課題について再考し、今後の基礎的な知見を得ることを目的とした。

〔2〕研究方法

（1）研究の限界

本稿で取り上げた授業事例は、本学1年次「体育」授業での実施例に限定して論を進めた。また、1時間の授業時間や学期中の授業回数、また履修学生数や履修学生の過去の競技スポーツ経験等には、特に言及せず論を進める作業を行った。

（2）用語の整理

スポーツ全般を見渡してみると、フットボールという呼称は、サッカーの正式名称である「Association Football」、ラグビーフットボール「Rugby Football」、そしてアメリカンフットボール「American Football」と、主に3競技で用いられている。本稿では、混乱を避けるために、アメリカンフットボール競技についてのみ「フットボール」、またサッカー、ラグビー、バスケットボール、バレーボール等のいわゆる球技全般を総括して「ボールゲーム」という呼称を用いることとする。さらに、フットボールの中でも、タッチフットボールやフラグフットボールのように、一切の防具を装着せずに行う競技については、リкреーションフットボール（Recreational Football）という呼称も用いた。

（3）研究方法

本稿では、特に本学教育学部1年次体育授業「体育」での事例に加え内外の専門文献や資料を元に、総括的に考察を加えることを試みた。

〔3〕特にフラグフットボールの教育的意義について

2000年4月に組織された日本フラグフットボール連盟（Japan Flag Football Federation）は、その活動事業の一環として、競技の学校体育、地域社会への啓蒙活動を挙げ、特に学童期の子どもたちへの

3) 関東中学生アメリカンフットボール連盟 HP <http://kjfa.jp/team.html>、
チェスナットリーグチーム紹介 HP <http://www.qbclub.co.jp/chestnut/team/index.html> より
4) パナソニックインパルス ザ・ライン目線 2011 Vol. 85 「フラグフットボール講習会」
<http://www.go-go-impulse.net/news/line/2011/line22.html>

授業を通しての教育的価値について次の4点を列挙している⁵⁾。

1. 球技の本質的な楽しさである、「得点したときの喜びと達成感」を、全ての児童生徒に味わわせることが可能である。特に、ゲーム中、プレーとプレーとの間の中断時間を利用して、「作戦会議」をすることができ、前もって一人一人の動き（役割）を決めて攻撃できることが出来る。誰にボールを持たせて走らせたり、ある特定のスペースで、特定のプレーヤーに、意図的にパスキャッチさせたりすることも可能である。
2. 球技における「作戦を立てること」の重要性がわかりやすく、球技の戦術学習に最適の競技である。「作戦作り」という「具体例」を通して、対人関係能力を養い高め、他人のために献身的な役割をすることの大切さなど、「チームワーク」の重要性を学び、身につけるのに最適の競技である。
3. 仮説（作戦を立て練習する）→実験（ゲームで試す）→検証（作った作戦の成否を分析し、より良いものへ改良する）という活動を通して、科学的思考や問題解決能力が身につくとともに、試行錯誤の場が多くあることで、グループ学習に最適な教材である。
4. フラッグフットボールの作戦（フォーメーションプレー）を学習することで、他の球技のフォーメーションプレーの基礎も学習することが出来、学習の「転移」が期待される。チームや個人のデータを記録、分析し、課題の克服や戦術・戦略に反映させることも容易である。

また同様に、日本フラッグフットボール協会は、フラッグフットボールの教育的価値について、次の6点を挙げている⁶⁾。

1. 鬼遊びの延長線上で楽しめるやさしい球技である。
2. 誰もが参加出来て、各人がゲーム内での重要な役割を果たすことが可能である。
3. 発達段階や能力段階に応じたやさしいゲームを楽しむことが出来る。
4. 効果的に戦術学習を進めるために最適な教材である。
5. 集団的達成の喜びが味わえる。
6. 心と身体表現を一体化するのに最適な教材である。

これら教育的価値は、大学体育授業においても期待出来るが、特に「仮説を立て、実践し、検証する」というプロセスは、既存のボールゲームには見られない競技特性であり、個々の運動技能如何以上に、いかに考え、そしてより効率良い方策を選択し実行するかという過程がより重視されるという点で、教育的価値が大きいものと考えられる。

[4] リクリエショナルフットボール授業 の実際 ～本学におけるフラッグフットボール授業事例～

1. 本学教育学部「体育」授業におけるフラッグフットボール

2014年5月～6月、1年次「体育」授業において、フラッグフットボールを4週～5週に渡って取り上げた。履修学生は、幼児初等教育学科所属の学生で、4コマ8クラス合計の人数は280名（男子68名、女子212名）であり、教員は4名であった。これら授業の内容は、以下の通りである。

1) 第1回授業：

第1回授業は体育館で実施した。まず、日本フラッグフットボール協会編によるフラッグフットボール紹介DVDを15分見せた後、チーム分けとチームの愛称を決めさせた。また、チームキャプテンを決めた後、Huddle（集合）の組み方を紹介した。Huddleの流れは、以下の通りである。

キャプテン＝「Huddle！」

他のプレイヤー＝キャプテンの元に集合し、円陣を組む。

5) 日本フラッグフットボール連盟 <http://www.flagfootball.jp/flagfootball/index.html>

6) 「子どもが育つフラッグフットボール」2005 学習研究社 p 4.

キャプテン＝「〇〇（チームの愛称）オンスリー
（On Three）で行きます」

全員＝「はい！」

キャプテン＝「ワンツースリー（One, Two,
Three）！」

全員＝「〇〇！」

この Huddle を組むという活動は、既存のスポーツには見られないリクリエショナルフットボール独自の活動であるが、学生たちには今後初等体育の現場において、児童を集合させ注意喚起するツールとして十分応用出来ることを伝えた。

また、

- ①小学生レベルでは、系統的な指導を心がけること。
- ②難解な用語やルールの説明は極力さけること。
例えば、フットボールのボールについているレースは、「ギザギザ」と表現する等。
- ③全てのプレーや事象に対して、まず褒めること。
- ④離合集散を迅速に行うよう指導すること。

これらのことを強調した上で、以下の基礎ゲームを実施した。

1)-1 みんなでしっぽ取りゲーム：

図1のようなスペースを体育館フロアに4つ（1つの大きさは、約8m×8m）設定し、履修学生を男女7～8人計8グループに分けて、2グループずつが、4つのコーンで囲んだスペース（Grid）に入り、グループを問わず、笛の合図で一斉に自分のフラッグを取られないようにしつつ、他者のフラッグを取る「みんなでしっぽ取りゲーム」を行った。同

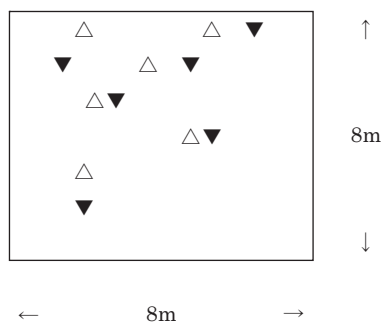


図1 みんなでしっぽ取りゲーム
（△▼関係なくフラッグを取り合う）

様に、今度はチーム対抗でのゲームを行った。

1)-2 1対1ランゲーム

同じ Grid で、今度は図2のように、1対1形式のランゲームを行った。まず、守備側は、Gridの反対側に、攻撃選手と同じ方向を向いて立ち、相手QBの「Ready, Set, Hut」の号令を聞いてすぐ振り返り、ボールキャリアーのフラッグを取りに行く。

また、攻撃側は、今後授業の展開を意識して、最初から各チームにセンター2名、クォーターバック（以下QB）1名を固定させ、両センターが交互にボール出しを行う形式で進めた。

2）第2回授業

第1回以後は、グラウンドにて授業を実施した。今回は、前回のような8m×8mではなく、8m×15m程のGrid4面をコーンを用いて作り、チーム内での一層円滑なコミュニケーションを図ることを目的として、履修学生は、第1回目と同じチームに分け、合計8チームによる対抗戦形式での授業を行った。

授業では、前回の授業をさらに発展させ、3対2での攻防を4回表裏形式で行った。図3は、授業で用いたGrid図である。Gridを図のように1点ゾーンから3点ゾーンとコーンで三分割し、3点ゾーンをランもしくはパスで越えた場合は4点とした。また、実際に試合に参加する攻撃側はQBを含めて

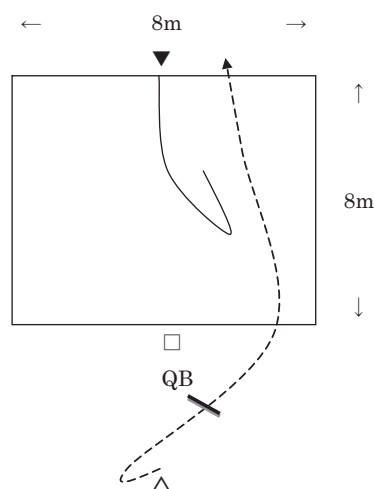


図2 1対1ランゲーム
（△が攻撃、▼が守備、QBの号令で△がQBからボールをもらい、▼に取られないようにライン端まで走る。全員攻撃をしたら、攻守交代する）

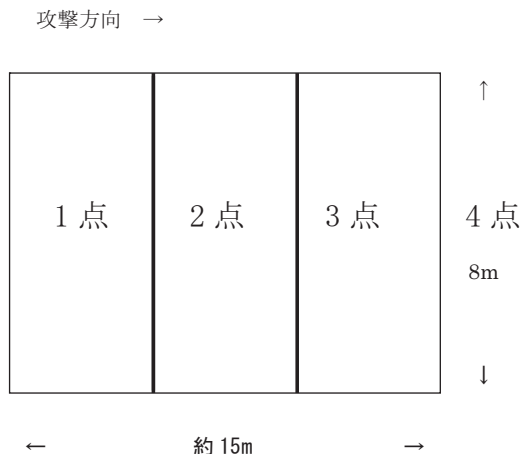


図3 4対3～5対3ゾーンボール

(図の左から右に4対3もしくは5対3で攻撃側が4回の攻撃を行い、毎回フラッグを取られた地域の得点を積算し、その後攻守交代して試合を進める)

4人であるが、QBはパスは出来るがランは出来ないようにし、実際にプレー出来るのはセンター含めて3人とした。この形式でA対Bの対抗の場合、Aの第1チームが1回目の攻撃を行い、どの地点でフラッグを取られたかで得点を加算して行く。そして、4回の攻撃終了後に攻守交代とする。試合では、走力や運動技能が必要な守備に出場する学生は各チームで選拔させ、攻撃のみ全員出場することとした。

授業で特に強調したことは、攻撃の4人が、十分なコミュニケーションを取って独自の作戦を考える。というものである。学生たちは、とまどいながらも、お互い協力し合いながら、様々なユニークな攻撃を展開し、和やかな雰囲気です授業が進められた。

3) 第3回授業～5回授業

3回目以後は、原則第2回授業同様、得点ゾーンに分けて点数を取り合う試合形式で実施した。また、男女混合でチームを形成しているため、どうしても男子学生同士のロングパス1本で得点出来てしまう場面も出て来たため、特に3点ゾーンで男子QBから女子へのロングパスが決まった場合のみ、通常の3点ではなく6点とする特別ルールを設けることとした。ただし、3点ゾーンで男子QBからのロングパスをキャッチ出来た女子が、そのままフ

ラグを取られることなく最後まで走り抜けたとしても、通常通りの4点とした。

〔5〕実技授業実施後の学生らの反応について：

前稿では、実技授業内で読売新聞夕刊記事「未来のチカラ（2010年6月17, 23, 24日連載）」⁷⁾で取り上げられたフラグフットボール関連記事をテキストとして、学生個々が感じたことや気づいたことにつき自由記述方式でレポートを書かせた。まず、3回に渡る新聞連載記事の内容は、概ね以下の通りである。

- ・フラグフットボールの導入により、個々の児童間の距離が縮まり、運動能力の如何によらず、誰もが活躍のチャンスを得ることによって、いじめの言動が自然消滅した。
- ・学級崩壊や不登校等、教育現場にはびこる諸問題の解決にも、フラグフットボールは効果を発揮している。
- ・いわゆる3大球技教材とよばれるサッカー、バスケットボール、バレーボールでは、どうしても運動技能の優劣が浮き彫りにされがちで、教育現場からはそうした種目への限界説も多々聞かれる現状である。しかし、フラグフットボールの場合は、全員に参加のチャンスがあり、競技を通しての他者との協調が円滑に諮られるだけではなく、体力向上にも効果的である。

これに対しての学生たちの感想概要は、概ね以下のようなものであった。

- ・仲間と協力して作戦を考え、成功したときの喜びを味わい、それをともに分かち合えることで、情緒溢れる人間に育つと考えられる。また、運動が苦手な子どもでも、活躍出来る可能性があるのも、みんなが同じように楽しめる。この結果、今までスポーツをしてこなかった子どもでも、スポーツに取り組みきっかけとなるかも知れない。さらに、男女の力の差に関係なく一緒に楽しめるので、子ども同士の絆も一層

7) 「未来のチカラ 第2部競技場の今6～8」読売新聞夕刊 2010年6/17, 23, 24日記事

深まると思う（男子学生）。

- ・チームで話し合い、自分のポジションも確保し、戦略を立て、またそれを遂行する楽しみも味わえる。そして何よりも、仲間とのコミュニケーションが重要である。こうしたことから、自己責任の意識が芽生えて行くように思う（女子学生）。
- ・他のスポーツより作戦を立てる必要性が高く、話し合いやコミュニケーションがとれると思うし、他のスポーツと比べて気軽に、しかも体力の劣る児童でも簡単に参加出来る。1プレーが短く、休息もはさむため、プレーの波が行き来して集中が切れることも少なく、怪我も少なくなると考える（男子学生）。
- ・「体育が苦手、と言っているけど、あなただってこんなに活躍出来るじゃない!」と、子どもたちを褒めてあげることが出来る。身体のみならず、作戦を練るという意味で頭を強化することも出来る。ハドルブレイクでメリハリのある集団を育成出来る。そして何よりも、仲間意識を高められると思う（女子学生）。
- ・仲間の大切さやコミュニケーションの取り方は、道徳の授業でも学べるかもしれない。しかしやはり、体现するのが一番だと思う。座学ではつまらなくても、体育を通して学べるフラッグフットボールは、活気溢れる時間を作り出し、どんな子どもでも習得出来ると思う（女子学生）。

今回は、3回の実技授業中1回は座学だった前稿

の時と異なり、4～5回の実技授業を確保出来た。そうした授業後の学生たちの感想は概ね以下の通りであった。

- ・毎回様々な作戦をチーム内で立て、それが成功した時の喜びや、失敗した時の悔しさと面白みは、このゲームでしか感じられなかったと思う。また、チームメイトを集めた後のハドルは、恥ずかしくもあったが、全員ですることにより一体感も感じる事が出来た（女子学生）。
- ・技術はもちろん必要だがそれ以上に頭脳を使うスポーツだと感じた。自分たちでフォーメーションを考え、いろいろな作戦を立てるのは難しかった。しかし、その作戦で点数を取れた時や、相手に勝つ事が出来た時は、とても達成感があった。また、ゲームを始める前に、ハドルをしたことがとても良いと思った。そのことに気合いを入れることが出来たし、チームワークを深めることが出来た（女子学生）。
- ・いかにボールを隠すか、相手をだますかを考えながら作戦を考えるのは、とても楽しかった。回数を重ねるごとにフラッグフットボールへの理解が深まり、レベルの高いプレーが増えて行った。また、変則的な作戦も出て来て、白熱したゲームをすることが出来た（男子学生）。
- ・この競技は、何人かの人が頑張って結果を出せる競技ではなく、確実に全員が積極的に参加しなければならないので、自然とチーム全体に結束力が生まれた。このおかげで、全員が作戦を立てる時も真剣に取り組む事ができ、応援から

表1 大阪大学外国語学部「スポーツ方法学A タッチフットボール授業」概要⁸⁾

タッチフットボール授業実施計画（案）
週間計画（15週）
1.（教室）コース及び競技概要説明、履修学生 profile 及び偏愛マップ作成
2. チーム分け、キャッチング、ブロック練習、1/4ゲーム
3. ポジション分け、キャッチング、ブロック、攻守部分練習、1/4ゲーム
4. キャッチング、ブロック、攻守部分練習、ハーフゲーム
5. キャッチング、インサイドラン、攻守部分練習、ハーフゲーム
6. キャッチング、インサイドラン、攻守部分練習、ハーフゲーム
7.（教室）Table Meeting、全体フィードバック、フォーメーション作成
8. 全体フォーメーション練習、攻守チーム練習、ハーフゲーム
9. 全体フォーメーション練習、攻守チーム練習、ハーフゲーム
10. キックアンドリターン、攻守部分、チーム練習、メインゲーム
11. キックアンドリターン、攻守部分、チーム練習、メインゲーム
12. チーム練習、メインゲーム1
13. チーム練習、メインゲーム2
14. チーム練習、メインゲーム3
15. 授業評価、全体反省、アンケート記入

プレーまで全てにおいて楽しむことが出来た(女子学生)。

〔6〕より円滑な授業実施のための留意点について：

前項に掲げた通り、フラグフットボール授業を体験した学生たちの率直な感想は総じて良好であり、彼らにとって未知なるスポーツと言っても過言ではないフラグフットボールへの関心は、少なからず高まったものと考えられる。しかしながら、学期全体の授業予定の関係上、フラグフットボール授業の実施は、単一種目に集中出来ない複合型授業では、学生がフラグフットボールを十二分に理解出来ず、今回のように3対2から4対3程度のミニゲーム形式が精一杯であろう。また今後、仮に授業回数を4回以上確保出来たと仮定して、フラグフットボールへの理解が高まれば高まるほど、他のボールゲームに見られない、いくつかの問題点や課題も生じて来るものと考えられる。表1は、2007年度大阪大学外国語学部における「スポーツ方法学A」授業において、単一種目として実施された「タッチフットボール」の半期15回の授業内容である⁸⁾。タッチフットボールは、フラグフットボール同様、アメリカンフットボールから防具やコンタクトを取り除いたリクリেশナルフットボール種目で、ボールキャリアの進行は守備側の両手タッチにより止まるという、フラグフットボールよりさらに簡便なスポーツである。また、今回の本学教育学部生同様に、大阪大学での履修学生も、彼らのほぼ全員がタッチフットボール未経験者であった。従って、フラグフットボールとタッチフットボールの細かな相違はあるものの、同じリクリেশナルフットボール未経験者への授業実施という部分は共通であったことから、大阪大学での授業事例を1つの手がかりとして、本学教育学部生がフラグフットボール授業を今後深めていく際に、特に留意すべき3つの課題について検討を加えてみたい。

①種目そのものがイメージしにくい。

まず当然であるが、大阪大学での授業の場合、一部を除いて履修学生の殆どが「タッチフットボール」自体が、どういう競技なのか全く前知識がない。

ということが、最大の問題点となっていた。つまり、野球やサッカーのように、実際に競技経験の有無によらず「TVで見たことがある」とか、「中学の体育授業で実施した」等の経験が皆無であることが、タッチフットボールそのものをイメージしにくい種目にしてしまっており、その後の授業運営にも少なからず影響を与えていた。この結果、学生たちは、慣れるまでは「この動きで良いのか？」とか「このやり方で間違っていないのか？」という疑問を常に抱きつつ、半信半疑で授業を受けている感が、特に女子学生に多く見られ、この修正にかなりの時間を費やした。こうした事象は、おそらく本学教育学部学生にも十分起こりうると思われる。この解決策として、試合DVDの活用、或は高校フットボールの経験者等を教員のアシスタントとして用いながら、1つ1つの動きや技術を根気よく丁寧に教えて行く方法等が考えられるが、クラス全体の理解力を高めるためには、相当な授業時数を費やし、実践は難しいと言わざるを得ない。

②攻守含め、個々の役割が分業化されていることが理解しにくい。

また、多くの学生たちが既存のバスケットボール、サッカー等ボールゲームのように、攻守が目まぐるしく入れ替わり、一人の競技者が攻守両方を行う競技を見慣れているため、攻守やポジションごとの役割が分業化しているリクリেশナルフットボールは、新鮮な驚きである反面、この競技特性に慣れるまでに一定時間を要し、時に学生たちを混乱させる場合が見受けられた。この解決策としては、授業当初より履修学生を数チームに分け、以後学期終了まで同一チームでプレーさせながら、同時にチーム内でのポジションも学期早々に固定させ、分業化を図る方法が効果的であると思われる。実際に本学部での授業でもそのように実施し、学生の理解も早まったように見受けられた。

③1回の攻撃終了後の作戦タイム「ハドル(Huddle)」に時間がかかりすぎる。

タッチフットボール、フラグフットボールによらず、リクリেশナルフットボール最大の魅力である「1プレーごとに作戦を立てる」という競技特

8) 2007年度大阪大学外国語学部「スポーツ方法学A タッチフットボール」授業配布資料より

性は、ルールを良く理解し、また競技全体の流れにも慣れ、チーム内での共通理解も深まりお互いの意思疎通が図られてこそ可能となる。従ってその域に到達するまでには、プレー終了後次のプレー再開までの中断時間が不必要に長い、いわばディフェンス側が手持ち無沙汰になり、集中力や緊張感に欠ける中だるみした過程を経なければならない。この、Huddle が長引く主たる原因は、次に実施するプレーがチーム内で不明確であるということであるが、普段の学校生活を学級単位で過ごす児童とは異なり、実技授業が終わると皆その日のスケジュールが異なるという、いわば授業を媒介とした教科単位でつながっている大学生たちには、授業内の限られた時間内で作戦を考え、それを正確に遂行することは、事実上不可能に近い。この解決策としては、作戦カードや学習カード⁹⁾のように、予めいくつかのプレーを準備し、それらを手軽に持ち運べるよう工夫したものを QB 役の学生に携帯させ、1回の攻撃が終わる度に、そうした資料を参考に、出来るだけ迅速に次のプレーを遂行させる方法も考えられる。そして、最終的にはそうした携帯資料等を見なくても次々とプレーをコールし、テンポ良く試合が進んで行くことが理想であるが、そのためには何よりも全員の意思統一や入念な準備が不可欠であり、やはり相当数の授業時間数と労力を費やし、大学生レベルでは課題が多いと言わざるを得ないであろう。

【7】今後の課題（まとめにかえて）：

本稿では、前稿に引き続き本学教育学部で実施したフラッグフットボール授業の内容についてまとめ、併せて履修学生たちの授業後の感想や、今後継続して授業を実施して行く上での留意点についても、他大学での授業事例を参考にして考察を試みた。

周知の通り、2011年度から施行された新学習指導要領に基づき、既にフラッグフットボールは、全国の小学校で広くプレーされるようになった。そうした学校体育でのフラッグフットボール実体験のない今の大学生たちにとっては、今回のような実技授業は、将来的に見ても意義深いことであつたと思われる。また、個々の中高までの体育授業経験から、学

生の多くは所謂「体育好き」もしくは「体育嫌い」に概ね二極化した状態であり、特に「体育嫌い」の学生たちは、単に「単位のために」という低いモチベーションで授業に臨んでいる場合が少なからず見受けられる。こうしたモチベーションが低い学生たちにとって、既存のバスケットボールやバレーボール、サッカーやソフトボール等、個々の運動技能の優劣に左右されやすい種目は、彼らに「身体を動かすことの喜び」よりも苦痛を強いることとなり、益々彼らの「運動離れ」を助長しかねない。この点においても、フラッグフットボールは、単に「目新しい」スポーツというだけではなく、運動技能の優劣以上にチームワークや協調性が不可欠な競技特性を有し、全ての参加者に何らかの活躍の機会が与えられているという点で、学生個々のモチベーション喚起にも役立つ新競技であると考えられる。事実、今回もリクリেশナルフットボールの授業実施事例の1つとして取り上げた、大阪大学での授業後の感想レポートにおいても、毎年履修学生たちの殆どが「この授業を通して友達が増えた」とか、「授業外でも一緒に活動をするようになった」等、前向きで良好な感想を寄せている。

また、フラッグフットボールでは、1プレーごとにプレーが止まり、その都度攻守それぞれにHuddleを組んで作戦を練り直すという、間欠的な競技特性があり、こうしたリクリেশナルフットボール特有の「リズム」は、連続的な動きのなかで攻守が瞬時に入れ替わることの繰り返し、という既存の多くのボールゲームが持つ継続的な「リズム」に慣れた学生たちには、新鮮な印象を与えたようである。しかし同時に、こうした間欠的「リズム」の習得には、相当な授業時間を要し、それがひいては学生個々の運動量を極端に減少させ、低調な実技授業にしてしまうリスクも負っている。

一方フラッグフットボール普及の試みとして、関西学生アメリカンフットボール連盟では、2002年よりフラッグフットボールを通しての地域活動を行っており、加盟53大学の選手を小学校体育の現場に派遣し、授業サポートや競技の指導に取り組んでいる。また、同時に関西アメリカンフットボール協会は、2010年から関西地区の小学生フラッグフットボール交流大会として「エキスポフラッシュカッ

9) 個々に考案した作戦やプレーを記録し試合をより円滑に行うために用いる持ち運び可能な資料集のようなもの。「子どもが育つフラッグフットボール」より。

プ」を開催し、普及活動に力を入れている¹⁰⁾。これらより明らかなように、競技そのものは小学生を中心として確実に裾野を拡げているものの、学校体育の現場で児童に競技を理解させ、具体的な指導という部分では、大学アメリカンフットボール選手に負うところが大きく¹¹⁾、教師のみの力量でどの程度授業運営出来るのかについては、今後の実態把握が必要であろう。

今回の実技授業でも、5対5や6対6という攻守対等な人数が、一定の競技時間内で連続してプレーするレベルには及んでおらず、学期内の限られた授業時数で、履修学生の理解を深めることは容易ではないことがより明確となった。

今後は、将来教育現場においても本学部卒業生たちが、少なからず指導の中核を担えるような、より具体的かつ汎用性のある授業環境の整備に努めながら、競技の基礎的研究の構築を続けて行きたい。

引用、参考文献、資料

- ・ F-PJT (フラッグフットボールプロジェクト) 2012-14 年進捗表。京都女子大学 東元晴夫教授ご提供資料、2014。
- ・ 藤木大三 1999、フラッグフットボールに関する一考察—Spokane YMCA Youth Football を例として—聖和大学論集第27号 A 189-199
- ・ 藤木大三 2010、大学体育授業におけるリクリエショナルフットボール—本学教育学部におけるフラッグフットボールの事例研究— 関西学院大学教育学論究第2号 125-133
- ・ Gordon Longhorns Football 2006 Sixman Football Overview <http://www.gordonlonghorns.com/SixManOverviewPage.html>
- ・ 国際アメリカンフットボール連盟 Web Site ifaf.org
- ・ 関西高等学校アメリカンフットボール連盟 Web Site <http://www.kansaikoukou-football.com/main.htm>
- ・ 関東高等学校アメリカンフットボール連盟 Web Site <http://www.ne.jp/asahi/high/football/>
- ・ 関東中学生アメリカンフットボール連盟 Web Site <http://kjfa.jp/team.html>
- ・ Maurer, B.L., et al. 1997 *Flag and Touch Football and Official's Manual*, National Intramural-Recreational Sports Association
- ・ 日本フラッグフットボール協会 Web Site <http://www.japanflag.org/index.html>
- ・ 日本フラッグフットボール協会「子どもが育つフラッグフットボール」2005 学習研究社
- ・ NPO 法人 Flagfootball Management Japan Web Site <http://www.flagfootball.jp/purpose/index.html>
- ・ 大阪大学外国語学部スポーツ方法学授業「タッチフットボール」用資料、2000～07年度授業時配布資料等
- ・ Underwood, C.H., 2005 *Six-Man Football*, Bright Sky Press 9-14, 275-290
- ・ Windemuth, T.M., 1992 *Flagball For The '90s*, AAHPERD, Reston, VA
- ・ 読売新聞夕刊「未来のチカラ 第2部競技場の今6～8」2010.6.17, 23, 24

10) 財団法人フラッグフットボール協会 HP より <http://www.japanflag.org/event/expoflashcup.html>

11) F-PJT (フラッグフットボールプロジェクト=関西におけるフラッグフットボール普及研究組織) 資料によれば、2012年～14年に実施された阪神間の小学校児童への授業29回のうち、26回に関西学生アメリカンフットボール連盟所属各大学選手が授業支援のため参加している。